

## Правила настольной игры

### «Охота на преступников» (Crooks out!)

Автор игры: Рене Путэн (René Puttin)

Иллюстрации: Рольф Арви Фогт (Rolf Arvi Vogt)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Настольные игры – Стиль Жизни» ©

Для 2-4 игроков от 10 лет

Продолжительность: 30-60 мин.

*Сначала — обнаружить, затем — обезвредить!*

*Луна мирно сияет над старой заброшенной фабрикой... но внешность обманчива! Внутри этого здания скрывается множество жуликов. Один за другим они будут окружены и захвачены отрядом спецназа. Кто поймает больше всех преступников?*

#### КОМПОНЕНТЫ

- 36 карт жуликов
- 1 кубик с гранями 6 разных цветов
- 1 кубик с 6 разными буквами
- 1 блокнот (с таблицами игрока)
- правила игры

#### ЦЕЛЬ ИГРЫ

При помощи двух кубиков узнавайте всё больше и больше информации о том, где скрываются жулики. Затем каждый должен объединить все факты, чтобы один за другим обнаружить жуликов соперника. Игра заканчивается, как только вскрываются все карты жуликов одного из игроков. Побеждает игрок, обнаруживший больше всех карт!

#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок берёт **ручку**.
- Каждый игрок вырывает из блокнота 1 **таблицу** и кладёт её перед собой.
- Тщательно перемешайте все **карты жуликов** лицевой стороной вниз и раздайте их в соответствии с количеством игроков:

*2 игрока: по 12 карт*

*3 игрока: по 10 карт*

*4 игрока: по 8 карт*

Лишние карты уберите обратно в коробку, не глядя на их лицевую сторону.

- Игроки берут свои карты в руку, не показывая остальным.
- Перед началом игры участники должны утвердить стартовую информацию:

**По часовой стрелке каждый игрок одновременно бросает оба кубика.**

*Эти результаты распространяются на всех игроков!*

После каждого броска все игроки подсчитывают общее количество карт в своей руке, соответствующих результату на каждом из кубиков, и отмечают его в своей таблице.

- При игре с 2 участниками каждый игрок дважды бросает кубики дважды в ходе подготовки к игре, чтобы получить 4 результата.

*Пример: На одном из кубиков выпал красный цвет, а на другом — буква «В». Игроки ищут у себя в руке красные карты и карты с буквой «В», а затем отмечают общее количество таких карт в клетке на пересечении строки под буквой «В» и столбца красного цвета в своей таблице. У одного игрока в руке 2 красные карты и 2 карты с буквой «В», поэтому он записывает число «4» в соответствующую клетку своей таблицы. У другого игрока в руке нет ни одной красной карты, но есть 1 карта с буквой «В», поэтому он записывает число «1» в соответствующую клетку своей таблицы.*

### **Карты в руке**

Цвет карт в руке игрока и указанная на них буква — это координаты клеток на таблице игрока, где скрываются мошенники.

В свой ход игрок пытается разузнать, какие карты в руке у его оппонентов. Если одна из карт была обнаружена, то владелец этой карты кладёт её перед собой лицевой стороной вверх.

### **Таблица игрока**

На таблице игрока изображён план здания; у каждой “комнаты” есть две координаты: один из 6 цветов и одна из 6 букв.

*Игрок записывает общее количество карт у себя в руке, соответствующих результату на кубиках, на пересечении этих координат.*

В каждой из клеток таблицы есть небольшой кружок, который игрок либо перечёркивает (если укрытие жулика было угадано неверно), либо закрашивает (если укрытие жулика было угадано верно).



*Карты пойманных жуликов выкладывают на стол лицевой стороной вверх.*

## ХОД ИГРЫ

Как только все отметили свои первые результаты в таблицах, самый старший участник начинает игру. Его ход состоит из двух (а иногда — из трёх) действий:

**1. Бросить кубики:** в свой ход игрок одновременно бросает оба кубика, и **только он (!)** подсчитывает количество подходящих карт у себя в руке и затем отмечает его в таблице.

### Подсчёт карт

- Игрок бросает кубики: на одном выпал красный цвет, а на другом — буква «В». Он подсчитывает количество подходящих карт у себя в руке (все карты красного цвета и все карты с буквой «В»).



- Игрок отмечает получившееся число в **соответствующей клетке своей таблицы (на пересечении красного столбца и строки «В»)!**

- Если игрок уже выложил на стол карты, соответствующие одному или обоим кубикам, **эти карты тоже учитываются при подсчёте карт!**

*Если у игрока есть карта, соответствующая обоим кубикам (карта красного цвета с буквой «В»), она считается только один раз.*

- Если на кубиках выпадают координаты клетки, которую игрок уже заполнил, он бросает кубики до тех пор, пока не попадёт на пустую клетку таблицы.

*Если игрок бросает кубики, но у него нет ни одной соответствующей карты, он записывает «0» в нужную клетку таблицы и обводит число.*

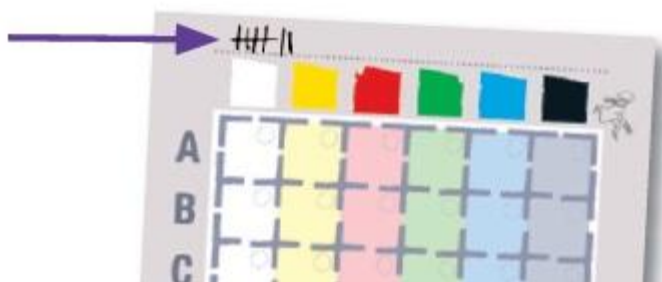
**2. Высказать догадку:** Игрок в свой ход спрашивает любого оппонента на свой выбор об одной из “комнат” (например, «Один из твоих жуликов прячется в “комнате” на пересечении строки «В» и красного столбца?»).

**Игрок ошибся:**

- Его оппонент перечёркивает кружок в соответствующей клетке на своей таблице, так как у него в руке нет такой карты.
- Остальные игроки ничего не отмечают.
- Ход завершается.

**Игрок оказался прав:**

- Оппонент выкладывает карту пойманного жулика **лицевой стороной вверх** на стол.
- Оппонент закрашивает кружок в соответствующей клетке в своей таблице.
- Остальные игроки зачёркивают кружок в этой же самой клетке, но уже в своей таблице.
- Игрок проверяет сколько чисел необходимо обвести в таблице оппонента.
- Теперь игрок может спросить любого другого оппонента о картах жуликов.
- Если игрок ошибается или забывает обвести все числа, его ход завершается!
- Игрок отмечает количество карт пойманных им жуликов.



**3. Обвести:** Если игрок выложил на стол лицевой стороной вверх столько карт, сколько указано в клетке в его таблице, очевидно, что у него больше нет карт этого цвета или с этой буквой.

Чтобы указать на это остальным игрокам, он:

- Обводит число в этой клетке,

- Зачёркивает все пустые кружки в столбце этого цвета,
- Зачёркивает все пустые кружки в строке с этой буквой.
- Игрок также может зачеркнуть квадрат этого цвета и эту букву.



### КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только **один из игроков вынужден выложить на стол свою последнюю карту.**

**Побеждает игрок с наибольшим количеством очков!** Наши поздравления лучшему следователю!

### Советы:

- Чем больше число, тем выше шансы угадать случайно (и наоборот)!
- Предполагается, что **игроки заносят в свою таблицу только верные данные:** только в этом случае можно поймать жуликов!

*Если кто-то из игроков записал в таблицу неправильное число, то ошибку исправляют и продолжают игру!*

### Вариант игры для отважных следователей

Если игрок в свой ход нашёл одну или несколько карт жуликов, он записывает соответствующее количество очков.

**Как только игрок ошибается (высказывает неверную догадку или забывает обвести все числа), он теряет все заработанные в этот ход очки.**

Ход переходит к следующему игроку. Все остальные правила остаются в силе.

*При желании вы можете добавлять свои правила. Как заполнять таблицу, стоит ли игрокам советоваться друг с другом — решать вам!*

**Удачи!**

**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»  
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр  
для взрослых и детей!**